

Name: Abulhamid Yahya  
1941197  
Bachelor Informatik  
Team: 007  
Projekt: Bomberman

### Praktikumsbericht

Das Praktikum in Softwaretechnologie ist uns die Studierenden sehr hilfreich, da wir an der Uni normalerweise nur Theorie machen.

Man lernt dadurch praktisch und vertieft seine Kenntnisse allgemein in Softwareentwicklung und kann auch seine theoretischen Kenntnisse in ein echtes Projekt mitbringen.

Ich habe mich in einem Team gearbeitet, was ich sehr gut finde, weil ich meine Teamfähigkeit verstärkt habe sowie auch lernte, wie ich mit einem Team alles besprechen kann und wie ich bzw. wie man mit dem Team online oder auf GitHub kommunizieren kann.

Über Disziplin habe ich auch was gelernt, weil wir die Projektaufgaben in einer bestimmten Zeit abgeben mussten, und man muss Deadline immer im Auge haben. Frühzeitig die Aufgaben fertigzumachen ist auch besser als spät. Ich persönlich konnte die Aufgaben oft früh fertig machen und mit der Gruppe besprechen, was mir also sehr gefallen hat, weil wenn es etwas zu ändern es gibt, hat man dann genug Zeit.

Lastenheft sowie Glossar haben wir in OOP-Vorlesungen gelernt aber im Projekt macht man das intensiver. Ich habe ein Muster vom Lastenheft unseres Projekts erstellt, und was ich gemerkt habe, dass es mir klarer geworden ist und natürlich einfacher zu verstehen.

In unserem Projekt haben wir die zweiten Aufgaben unter uns verteilt. Meine Gruppe hat das Benutzerhandbuch komplett in 3 Sprachen geschrieben. Das war mein Erstmal mit Schreiben eines Benutzerhandbuchs, aber ich habe richtig gelernt, wie man es schreibt und was drin eintragen soll und wie die Struktur aussehen muss.

Das Pflichtenheft sowie Prototyp habe ich nicht intensiv bearbeitet, da sie nicht meine Aufgabe waren, aber im Team haben wir es besprochen und ich habe damit Erfahrungen gesammelt.

Unsere Aufgabe beim Entwurfsmuster war das Sequenzdiagramm. Ich finde es interessant, wie man das Sequenzdiagramm Schritt für Schritt machen soll, um das Gesamte richtig erstellen zu können. Natürlich haben wir schon Entwurfsmuster bei OOP erstellt, aber die Aufgaben waren kurz und im Vergleich zu dem Entwurfsmuster im Projekt ist das im Projekt schwieriger, und hier habe ich die Aufgaben im Projekt als Herausforderung gesehen, was ich ja richtig gemacht habe.

Klassendiagramm haben wir im Team besprochen, ich habe viel Neues gelernt, da wir ca. 22 Klassen erstellen und miteinander verbinden sollten.

Name: Abulhamid Yahya  
1941197  
Bachelor Informatik  
Team: 007  
Projekt: Bomberman

Jetzt kommen wir zum Wichtigsten, Code-Schreiben.

Java ist was Neues für mich, ich habe nur mit C++ gearbeitet aber in unserem Projekt haben wir Java benutzt, deswegen habe ich intensiv über Java gelesen und viel neues gelernt, was also mir Spaß gemacht hat.

Vorher haben wir also kleine Aufgaben bzw. Programme geschrieben aber im Projekt schreibt man ein großes Programm. Man versucht mehrmals auf die Idee zu kommen, und durch Fehler lernt man viel.

Wir haben die Klassen vom Code unter uns verteilt, meine Gruppe hat sich mit objects Klassen beschäftigt.

Ich habe gelernt, wie man viele Klassen in einem großen Projekt miteinander verbinden kann, und wie die Funktionen in jedem Klass aufgerufen werden. Klar hatten wir immer Fehler, aber wir konnten Fehler lösen, indem wir immer nach einer Lösung im Internet gesucht, und es im Team besprochen haben.

Am Ende des Projekt freut man sich, und lernt viel, praktisch sowie ein bisschen theoretisch macht man, aber was wichtig ist, dass man immer mit dem Team spricht, um bessere Ideen zu finden. Man hatte Stress im Lauf des Projekt aber wir haben uns darum bemüht, unser Projekt Profi und effizient zu bearbeiten und fertig zu machen.